

El rey de internet y los nativos digitales

El tema de los nativos digitales es de rabiosa actualidad porque están entrando en el mercado laboral. Por eso es necesario conocerlos muy bien para ver en que podemos ayudar a esta nueva generación que va a revolucionar el mundo tal y como lo conocemos. En el artículo que presento a continuación vais a descubrir un nuevo punto de vista económico, industrial, humano, social, tecnológico y sobre todo filosófico. Pues si la filosofía surgió para dar respuesta a las preguntas que la religión no podía responder. Probablemente Nietzsche, Cicerón, Einstein y El Rey de Internet, entre otros pueden ser unos buenos aliados, junto con la observación que un servidor lleva realizando durante quince años, para conocer a esta interesante y novedosa juventud. Los conocemos como Nativos Digitales, Generación Y, Millennials, Juventud Global... Mas, en definitiva, no dejan de ser chavales con unas ilusiones, con sobrecarga de información y poco conocimiento en leyes, a pesar de lo rápidos que han sido para conocer la forma de hacerse famosos por las redes y conseguir la ansiada monetización. Por este motivo se hace imprescindible trasladar nuestro conocimiento en propiedad intelectual a estos jóvenes tecnológicos para que su futura sociedad sea más próspera que la actual, por aquello de mejorar la especie, como decía Darwin.

Palabras clave: Ansiedad Crónica, Dualidad Individualista, Expresión, Originalidad, Derechos Humanos, Coma Inconsciente, Pandemia Inalámbrica, Simple Usuario, Conciencia Colectiva, Comunicación Global, Fomo, Telepatía, Información Inmediata, Influencer, Prejuicio, Frenetismo, Estado de bienestar, Espiritualidad, Delitos Tecnológicos, Reputación Online, Astucia, Aprendizaje Visual, Leyes Tecnológicas, Brecha Digital, Higiene Emocional, Abstracción, Reino de Internet.

Los nativos digitales están desorientados porque creen que su vida interior está dentro de internet. De ahí que mucha gente crea que con esta generación acaba el derecho a la propiedad intelectual. Porque esta nueva juventud se cree con el derecho de acceder de manera gratuita a todo lo que circula ahí dentro, pues para ellos, es ahí donde han colocado su alma. Y en su fuero interno, todo lo que allí ocurra les pertenece.

Esto no quiere decir que los nuevos jóvenes del siglo XXI se hayan deshumanizado y no sepan desenvolverse en la vida real, sino que se han desespiritualizado, más bien se han desanimado. Porque a pesar de estar al día y de haber conquistado el planeta gracias al ciberespacio, ese infinito espectro de posibilidades les ha llevado a vivir con una ansiedad crónica por destacar en un mundo lleno de clics, “me gustas” y seguidores o followers.

Ante este panorama es importante remontarse a la etapa más remota de los nativos digitales, es decir, cuando son neonatos. Al igual que un cachorro por naturaleza espontánea sabe que tiene que lamerse para lavarse, cuando un bebé de este siglo, agarra una tablet, no necesita más que su dedo y su intuición para, con solo seguir su impulso natural de búsqueda, satisfacer su curiosidad, al tener todo lo que necesita en una pantalla. El reto consiste en que la pantalla satisfaga todo lo que el baby

espera: distraerse. Cuántas veces hemos escuchado: -“qué increíble cómo maneja el iPad mi hijo con 6 meses”-. Pues esa es la clave: los nacidos en este periodo no necesitan leer un “manual de instrucciones”, todos esos conocimientos ya vienen de serie en este nuevo gen índigo. Y lo que no saben, como digo, lo dejan en manos de su intuición con fe ciega, porque no se paran a dudar.

Si, sin apenas saber hablar, accedes a un universo de posibilidades a través de “botoncitos” táctiles llamados aplicaciones, tu cerebro y tu conducta adquieren esa rutina y evidentemente, estudiar se convierte en algo más aburrido que los videojuegos, y la lectura en algo demasiado lento para tu mente. Pero hay que seguir haciéndolo, porque la disciplina siempre ha estado dentro de las buenas costumbres, y como decía Aristóteles “En realidad vivir como hombre significa elegir un blanco -honor, gloria, riqueza, cultura- y apuntar hacia él con toda la conducta, pues no ordenar la vida a un fin es señal de gran necedad”.

Cuando eres adolescente tecnológico no tienes muy claro qué reglas hay dentro de una “pantalla amiga” que te ha acompañado desde que naciste, pues llevas el mismo tiempo usándola que tu propia boca alimentando tu cuerpo. Consideras que es tuya, que forma parte de tu yo individual, que se ha convertido en un órgano de tu cuerpo aunque sea externo. Es entonces cuando alguien te dice que todo lo que ves en internet, lo ha creado alguien. Y tus neuronas sorprendidas te preguntan: ¿Que lo ha creado alguien?

Un nativo digital no se para a pensar qué es un autor, una obra, un registro, qué es ser menor de edad, qué un derecho civil. No repara en los aspectos económicos o industriales de la creación; pues, por edad, ni siquiera ha tenido la obligación de entablar relaciones con el mundo administrativo (ni una declaración de la renta, ni una nota simple, y mucho menos un registro de la propiedad). Como mucho una autorización parental para viajar con el colegio. Porque a esa edad, ahora y siempre, uno está en la edad del pavo y bastante tiene con pensar si tiene visitas su video o si es una escoria virtual porque apenas tiene seguidores. Pero la cosa cambia cuando se dan cuenta de que pueden monetizar lo que hacen en YouTube y que hay algo que no están haciendo bien.

Este escenario que para nosotros puede parecer ridículo y de teenagers, para un representante de la Generación Y, es desesperante. Porque su vida real, está condicionada por lo que ocurra en su vida virtual y viceversa. Con lo cual, esa “dualidad individualista” que vive hoy la juventud, responde a la necesidad de tener que crear un perfil propio en la sociedad que a su vez sirva para estar representado en los dos aspectos que gobiernan la socialización del homo interneticus: la comunicación tradicional u offline y la comunicación virtual en el entorno online.

Lo que predomina en esta nueva forma de comunicarse que ha traído internet a través de las redes sociales, es la “expresión”. Todo el mundo puede expresarse y tendrá más repercusión siempre y cuando lo haga de forma creativa. Crear, ahora, se ha vulgarizado hasta el mero hecho de “crear un perfil social” en la red, es decir, abrir una cuenta de usuario. Dicha creación, requiere también de cierta originalidad si quieres convertirte en un valor que tenga una trascendencia en la red para poder dar el salto al elemento común aglutinador y el mejor aliado de las redes sociales: la televisión.

La originalidad es un concepto casi olvidado en esta nueva era. Ya que es más importante el diseño de un sistema operativo que el propio concepto de originalidad en sí mismo. A pesar de ser el requisito esencial por el que una creación artística o científica es merecedora de protección legal.

Y aquí es donde aparece la propiedad intelectual: en el momento que queremos ser originales, distinguirnos de los demás y tener un trabajo digno y remunerado. Este último, además, un derecho constitucional, que junto con el derecho a participar en la vida cultural, se integra dentro de los baluartes que defiende la declaración de los derechos humanos.

Probablemente los derechos humanos sean algo similar a la bandera de la paz. Símbolos o referencias que han usado a veces los políticos y las celebridades mundiales para recordarnos que todos somos iguales, aunque de cuyo alcance no seamos muy conscientes. Advertimos que en definitiva, el mensaje interior que lanzamos al mundo es que todos tenemos derecho a estar dependiendo de unos smartphones para sentirnos vivos. Eso podría equipararse a estar en “coma inconsciente crónico”. Pues realmente usamos la tecnología muy superficialmente y al final lo solucionamos todo con unos emoticonos, visto que hasta escribir palabras completas nos da pereza.

Pareciera que este análisis estuviera hecho solamente desde el punto de vista del siglo veinte. Es la pandemia inalámbrica la que ha denominado a todos los nacidos antes de internet como “inmigrantes digitales”. Sin caer en la cuenta que un nativo digital viene gestándose desde la época del Amstrad, Spectrum y Commodore; donde “maquinitas” y ordenadores gozaban el privilegio de ser las primeras herramientas que permitían labores de computación domésticas.

Sea como fuere, esta revolución digital (que al igual que la industrial desestabilizó todo un sistema hace un par de siglos), es causa y efecto de una nueva generación que ya empieza a ser protagonista. Y no precisamente por fomentar la prosperidad en la “creación”, ese término ya tan manido que comparte significado en el diccionario con el propio nacimiento del ser humano, antes de que se convirtiera en un simple usuario.

Se dice que “el dato es el oro”, evidentemente, porque interesa crearlo así. Si eres capaz de dar tu nombre, tus fotos, tus gustos, tus emociones, ya lo siguiente es dar tu dinero. De vez en cuando entre tanta filosofía conviene frivolar para fijar conceptos crematísticos. A todos nos interesa en esta vida un salario: al albañil, a la profesora, al peluquero, al programador, a la doctora, al pintor, a la pianista, al periodista, a la investigadora, al coreógrafo, etc. Porque el dinero, al igual que la muerte todo lo iguala. Y al fin y al cabo, ese concepto de igualdad entre los seres humanos, del que hablábamos antes, tiene que ser un hecho cada vez más real. Porque la tecnología nos ha acercado mucho más y nos ha despertado una conciencia colectiva.

De ahí que estando la sociedad en el punto en el que está, si los jóvenes que han depositado su alma a internet no fomentan la prosperidad en todo lo que ahí se cueza, ellos serán los responsables de la situación de su futura sociedad. Al igual que la presente sociedad es responsable de la falta de transmisión de valores y educación que han dado a los nativos digitales. Y todo, por una sola causa: la sombra del ego. Por lo tanto, siguiendo un buen consejo que nos legaba Ortega y Gasset cuando decía aquello de “Evitemos suplantar con nuestro mundo el de los demás”; hemos de reconocer que el mundo y sus gentes han cambiado, lo que aún no sabemos es hacia qué dirección. ¿Será la que nos ofrecen los medios de comunicación cuando escuchamos hablar de pobreza, de suicidios y de guerras? ¿Serán las estéticas más sofisticadas que vende el entretenimiento? Todo apunta hacia la comunicación global, donde al minuto puedes estar enterado de lo que está ocurriendo en las antípodas.

Hemos de ser conscientes de que esta nueva generación viene con una adicción natural a devorar contenido digital, y como toda adicción, ha de corregirse antes de que afecte a su comportamiento. Porque entender a un nativo digital acarrea observar su comportamiento de eterno adolescente

para que entienda que sus seres queridos siempre le ayudarán más que “estar en línea”. De ahí que, para comprenderlos correctamente sea necesario unificar el aspecto educativo (que corresponde a los padres) con el formativo (correspondiente al nativo mismo y a la escuela). La función de los progenitores consiste en educarles en la disciplina mediante horarios que les enseñen a dividir su tiempo entre obligaciones, ocio y descanso. En el ámbito formativo, (puesto que un teléfono puede ofrecerles ambas informaciones a la vez), han de discernir entre dos tipos de inputs que tienen que aprender a gestionar con sus dispositivos: una, relacionada con el aprendizaje y otra, conectada con su esparcimiento. Enseñarles a programar cuál es el tiempo adecuado para cada una de ellas, sin que ello les suponga un estrés emocional, será de gran ayuda para que no caigan en “fomo” (fear of missing out); esa fobia de no existir si no están conectados. Ya que para ellos trabajo y placer van de la mano.

Indiscutible es reconocer que vivimos sumidos en la globalización y en ese entramado internacional que ha dado lugar a la fusión de culturas y al desarrollo de los nativos digitales hacia una juventud global deseosa de expresar al mundo sus pretensiones, aunque sin saber exactamente si los demás van a sentirse identificados. Resulta cuando menos curioso observar que hay cierta rebeldía en la forma de llamar la atención de los demás conciudadanos que habitan la tierra. En consecuencia, cuando una buena parte de la población no tiene más vida interior que la de sus palabras, y sus sentimientos se reducen a una existencia oral, todo el mundo tiene algo que decir.

Sin embargo, lo que caracteriza o distingue a un nativo digital es su manera de percibir la información. No es que haya aparecido una nueva especie de humanoides, sino que al igual que otras personas tienen facilidad para dibujar, tocar el piano, o las matemáticas; esta nueva generación tiene la capacidad de conseguir información casi de manera telepática. De hecho, es su sello de identidad. Cuando un nativo digital te mira a los ojos ten por seguro que está accediendo a tus pensamientos. Saca lo mejor de ti mismo cuando estés en presencia de ellos, porque si se #piensaenalgobueno (por propia empatía) ellos absorberán toda nuestra información. Ya que, acuérdate bien, su característica principal es su manera de obtener la información, de forma inmediata.

Si todo el mundo en nuestro planeta fuera hacia la misma dirección, la tierra se volcaría. Por suerte, siempre la genética ha traído dos tipos de puntos de vista que son de gran utilidad para el ser humano y que los orientales han llamado el yin y el yang. Conviene, para crear conciencia, reflexionar sobre las heridas que en este momento están afectando a los nuevos seres humanos en edad de crecimiento y desarrollo. Y confiar en el ansia de superación que gobierna su intelecto en aras de encontrar esa cura de equilibrio y estabilidad, más comúnmente conocida como “felicidad”, que en algunos ordenamientos jurídicos, como el americano, está incluido como uno de los derechos constitucionales más relevantes.

En América, en Japón o en Sebastopol, una canción, una pintura, unas buenas palabras, pueden alterar nuestro estado de ánimo, pueden hacernos olvidar los problemas por un segundo, incluso pueden potenciar nuestra felicidad, sí, ese derecho constitucional. De ahí la magia de la creación, resultado de la imaginación, más el trabajo y la constancia. Pues ser autor o creador es un oficio, es casi artesanía, es algo muy ancestral... Es la profesión de aquel cuyo medio de obtener ingresos es dar forma y poder expresar una idea.

Si pagamos los servicios de un banco que nos gestiona nuestra economía, o los de un dentista que nos cuida nuestra salud dental, o los de un profesor por transmitir la ilusión por aprender a nuestros pequeños, ¿cómo no vamos a compensar a aquellos que nos dan un servicio artístico tan

importante como es distraernos, alegrarnos el día a día, o incluso crear el ambiente ideal para enamorarnos? Debemos considerar que los sentimientos son mucho más importantes de lo que creemos y hay que darles su alimento. Porque están conectados a la propiedad intelectual, sin fisuras; hasta el punto de ser considerados por el ordenamiento jurídico francés como “bienes del espíritu”.

Al fin y al cabo cualquier app que usamos en nuestro día a día tiene como fin satisfacer nuestras necesidades emocionales, bien sea como receptores (siendo fieles seguidores de nuestros ídolos) o como emisores (con los prolíficos perfiles y blogs que abarcan prácticamente la totalidad de las temáticas que interesan a los seres humanos digitales). Sea como fuere los nuevos ídolos de hoy son las personas normales que sin ser famosas tienen un magnetismo gracias a su palabra, como está ocurriendo con los YouTubers y los Influencers.

La propiedad intelectual, tiene un planteamiento, un nudo y un desenlace que todavía desconocemos. Si bien, los amantes de los valores humanos, nos empeñamos en potenciar el “humanismo virtual” para que, junto a los datos y las estadísticas, se brinde un escenario más clarificador que pueda ayudar a entender el porqué de la distancia entre creación y comunicación, cuando son dos lenguajes que se necesitan y se complementan. Más bien es el feudalismo de internet el que ha sometido a todos los usuarios al derecho de pernada digital sumiendo a toda una generación en un medioevo de consumo libre a cambio de información de su día a día. Sí, porque todo en esta vida se puede resumir en una entrada o post, aderezada de publicidad, por supuesto.

Por otra parte, si analizamos este asunto desde el punto de vista de las empresas que han creado este nuevo sistema de dominación mundial, podemos resaltar que esta nueva forma de vida ha “reinventado” el entretenimiento e infinidad de métodos de telecomunicación. Y han acercado las distancias, algo que como efecto secundario ha potenciado la vida sedentaria, de ahí que el deporte sea un buen antídoto para el cautivo digital. Sirvámonos de la orientación del sabio Cicerón quien a sus pupilos manifestaba: “Si cerca de la biblioteca tenéis un jardín, ya no os faltará de nada”. Ahora la biblioteca está en la red, pero el jardín, sigue siendo el mismo.

Cuando Einstein expresaba aquello de: “¡Triste época la nuestra! Es más fácil desintegrar un átomo que un prejuicio”. Parece que estuviera anticipando la percepción negativa que se tiene sobre los nativos digitales. Este prejuicio, originado por un patrón de comportamiento habitual de los jóvenes que pasan muchas horas pegados a una pantalla del tipo que sea: teléfono, televisión, tableta. Ha hecho creer que este hábito les aísla, de su entorno, sumergiéndose así en el mundo de la imaginación y los retos mentales. Al igual que no se puede estar todo el día en la calle jugando al fútbol, no se puede estar todo el día haciendo continuos test de inteligencia frente a un ordenador, que en definitiva, es lo que fomenta un videojuego. ¿O sí? La inteligencia y la actividad física, han de estar equilibradas, para que los chavales no sufran una frustración prematura y se aburran cuando están sentados en una mesa con otras personas. En suma, han de aprender a comunicarse con sus semejantes y mantener una conversación sin tener que sacar el teléfono para mostrarnos un videojuego a la primera de cambio. En todo caso, el panorama aunque parezca desalentador, no lo es. Simplemente, que esta nueva generación, los nativos digitales, quieren conectar con los demás desde los sentimientos, desde la verdad y quizá son los inmigrantes digitales los que quieren usar ese conocimiento simplemente para hacer negocio, en vez de descifrar que entrañan estos tiernos cerebros.

Como ya sabemos, ellos son todavía muy jóvenes para tomar el mando y expresar su forma de entender la existencia de manera creíble, ya que

probablemente distará mucho de la herencia democrática que se quedó obsoleta a causa de la globalización. Se ha indicado que esta prole que cerró el siglo veinte e inauguró el siglo veintiuno, seguramente estará meditando y gestando cambios muy profundos que afectarán desde la política, la economía, hasta el Estado de bienestar. Porque para ellos, ya no hay movimientos históricos que duren más que un hashtag de Twitter. No se mide en siglos, ni en décadas, ahora solo se mide en clics y followers; por lo que todo nace y todo muere día a día, como las más frágiles criaturas de la naturaleza. Sin duda, una imagen delicada, pero llena de frenetismo. Una desidia demasiado veloz para calmarla en la red. Pues recordemos que internet no es nuestro backup del alma, como mucho es la única copia de seguridad de la vida de unos seres humanos de última generación que compartió la información vía WIFI y que fueron traducidas, a través del sistema binario, en imágenes, música y palabras, que no es poco.

Y llegados a este punto, imaginemos: ¿cuál es el futuro de la sociedad actual? Ciertamente, los nativos digitales están cambiando las costumbres en estos momentos, ya que la primera generación de ellos se incorpora actualmente al mercado laboral y van a desempeñar sus funciones probablemente de una forma tremendamente eficaz. Además de surgir nuevos trabajos -aparte de los ya populares Community manager y Blogger- van a poner realmente a los ordenadores a nuestro servicio, ya que van a ser capaces de programar tareas, con lo cual van a tener que supervisar el ordenador que tengan a su cargo. Estas nuevas profesiones tenderán a ser más creativas y tendrán en cuenta los valores económicos ya que según la velocidad y rendimiento de tu máquina generarás más o menos patrimonio. En virtud de este criterio, los cambios en la sociedad van a ir más orientados a un mayor reconocimiento del Estado de bienestar, en el que la adicción a las pantallas iría disminuyendo, pues el uso de aparatos estaría más conectado con el aspecto laboral. Asimismo, el uso social o de pasatiempo de los terminales digitales va a dar el salto a los espacios colectivos para fomentar la socialización entre las personas y evitar el aislamiento que podrían estar sufriendo los actuales nativos digitales de segunda generación.

En tales condiciones, sus trabajos serán de dos tipos: unos ligados al control y la supervisión, y otros relacionados con la imaginación y la creatividad. El tercer eslabón seguirá siendo liderado por las computadoras. Aunque en este caso, la superioridad “nativos digitales vs. máquinas” en cuanto a manejo de las mismas, propiciarán una verdadera ayuda y agilidad al trabajo humano, en vez de para el mero ocio como se usan hoy. Pero a su vez, el trabajo creativo de la juventud global va a tener que ser mucho mayor puesto que sus “identidades virtuales” serán las que ejerzan unas labores más mecánicas, dejando a la “real” en un plano espiritual y de sosiego. Tendremos que confiar de nuevo en las palabras de Ortega y pensar, sí, pensar que se avecina una nueva era de esplendor y bienestar humano, pues “el pensamiento es la única cosa del Universo de la que no se puede negar su existencia: negar es pensar”.

Efectivamente, estamos viendo cómo esta cyber mocedad va madurando y empieza a tomar el mando en la representación social, intentando inculcar valores a los ciudadanos más jóvenes para alejarlos de la corrupción que ha oxidado la navaja del poder. Ciertamente, no es nada nuevo, ya Enrique Tierno Galván daba por sentado que “El poder es como un explosivo: o se maneja con cuidado o estalla”.

Al que más y al que menos le debe picar la curiosidad acerca del tipo de conclusiones que los nativos sacarán respecto a todo lo que han heredado. En efecto, les avala su sentido global de comunicación y su rapidez en el acceso a la información. Pero hemos de analizar un hecho que sin duda es llamativo, y es el fenómeno de los delitos tecnológicos que cometen los menores de edad, que recordemos, apenas tienen un conocimiento de lo

que es el derecho, las leyes, aunque sí la ética, que se supone la estudian en las aulas. Seguramente Immanuel Kant hubiese querido que todo el mundo tuviera claro que “El derecho es el conjunto de condiciones que permiten a la libertad de cada uno acomodarse a la libertad de todos”, pero va a ser que no.

No hace muchos meses, leía en los noticieros internacionales, cómo un niño de cinco años se había convertido en la sensación mediática, porque había conseguido vulnerar las medidas de seguridad de la consola Xbox One, (un reproductor de videojuegos). El motivo de dicha hazaña venía dado porque su padre le había habilitado un control parental para impedir que accediera a algunos juegos virtuales más agresivos. Pero ese afán de conseguir al momento lo que deseas que ha traído la comunicación tecnológica, llevó a este menor a cometer una violación de las medidas de seguridad del propio hardware, del software y de la conexión a la nube donde se encontraban alojados dichos videojuegos y conseguir así su objetivo: divertirse.

La compañía Microsoft tras conocer esta noticia, gracias a un comunicado del padre del menor, previendo el impacto de la misma, decidió incluir el nombre del chaval en la lista de sus investigadores de seguridad, además de premiarlo con un lote especial de sus videojuegos favoritos de la marca, a cambio, obviamente de tener de aliado el know how del chaval que tan inteligentemente había servido para satisfacer sus deseos a la vez que desestabilizaba la seguridad en el software de toda una compañía líder en el mundo entero. Es interesante ver cómo estos nuevos delitos tienen un fin tan naif como es la propia diversión y no el lucro cesante o el daño emergente.

Parece que aquella historia de ficción que se narraba en “Juegos de Guerra”, en la que un niño era capaz de vulnerar las medidas de seguridad del departamento de defensa del gobierno, aquello que parecía algo disparatado y de película, aquello, ya ocurre, como hemos podido comprobar. Pero en nuestros días, hay algo más a la hora de ejercer el derecho. Cualquier acción legal que implique a usuarios (al ser todo tan público y notorio con vocación de difusión viral por todo el globo) ha de ser sopesada bajo el prisma de la “reputación online”. Fenómeno que ha surgido a raíz de las críticas que los jóvenes, y por extensión el público en general, vierten desde sus perfiles sociales y que pueden arruinar la imagen de una persona y toda una compañía.

Como hemos podido observar, el que sabe, atrae (da igual la edad) y el significado de saber ha cambiado. Ahora no se memoriza, solamente hay que saber encontrar y usar el conocimiento. Se ha de transformar la complejidad en algo simple, de forma lógica y analítica. En un capítulo de Redes se analizaba la educación de los nativos digitales como una forma de crear habilidades. El experto en educación del futuro Marc Prensky dejaba de manifiesto a Eduard Punset que: “la antigua forma de enseñar es aburrida; la nueva se basa en que los chicos aprendan solos”. Los niños aprenden jugando a videojuegos, escribiendo códigos aleatorios o navegando en internet, estimulando constantemente su inteligencia, concentrándose en varios procesos a la vez y superando día a día un gran reto: conseguir la información lo más rápidamente posible y con la astucia de un zorro. En consecuencia, los jóvenes actuales poseen una estructura cerebral diferente y quieren cambiar el mundo porque les parece aburrido. Tienen empatía con una nueva forma de comunicarse y ven más que leen, porque el aprendizaje visual se entiende fácilmente. El ser un grupo aferrado a las leyes tecnológicas les da un gran poder de decisión y de marcar las tendencias. En suma, ellos sí que dominan el lenguaje que conforma el presente y no necesitan que les expliquen su filosofía, ellos, la viven. Lo que sí necesitan es conocer el mundo del derecho, porque “la ley no ha sido establecida por el ingenio de los hombres, ni por el mandamiento de los pueblos, sino

que es algo eterno que rige el Universo con la sabiduría del imperar y del prohibir”. Cicerón dixit.

Pero ¿y si la historia estuviese cambiando? Hace unos días veía un video en el que unos nativos digitales observaban un teléfono de rueda (de los que se usaban antes de que aparecieran los teclados), y a pesar de saber que se trataba de un teléfono, ninguno era capaz de saber cómo se marcaba el número a primera vista. La rueda, que siempre se ha puesto como estandarte de la evolución del hombre y la mujer, ahora parece que se ha quedado obsoleta. Ya todos parecen desear salir volando.

Sea como fuere, hay que ser consciente de que todo ocurre por algún motivo, y el hecho de que esta generación global esté adquiriendo actualmente protagonismo es porque merecen estar preparados y recibir un legado histórico que hasta ahora era solamente de interés para las industrias culturales. Se trata de conocer, respetar y valorar aquello que el ser humano ha creado para beneficio de toda una sociedad y que ahora, tras la revolución tecnológica (que ya ha cumplido más de un decenio), se ha propagado velozmente. Convirtiéndose al fin, en un asunto de interés público general. Con vocación de iluminar todo el engranaje que hace posible que, con el trabajo de mucha gente todos, como usuarios, podamos gozar de los diferentes contenidos que nos informan y nos entretienen; tanto en momentos de estudio como en los de ocio, que cada vez están más unidos.

Los nacidos en la democracia descubren desde niños, como la ley más importante: la Constitución Española; avalaba el Estado de bienestar mediante derechos y obligaciones fundamentales para fomentar la prosperidad de todos los ciudadanos. El respeto a la Carta Magna y a las leyes, quedaba claro desde un punto de vista ético y social, para nada coercitivo y con vocación de prohibir.

Con el máximo respeto y con manos temblorosas, como decía Montesquieu, se han de cambiar las leyes, y más en el mundo virtual donde convive la legalidad y la ilegalidad a solo un clic de distancia. Un joven puede adquirir contenido en una página y en la siguiente lo tiene gratuito, a cambio de los datos de su teléfono y de su dirección de correo electrónico, ¿para qué? Para quedar privado de la libertad de sus datos. De ahí que surgiera la necesidad de crear una ley que protegiera todos esos datos que circulan en la red y que son la base de la seguridad personal de cada individuo. Porque en el momento que proteges tu privacidad sales de la esclavitud de ser un engranaje más de la cadena de abastecimiento digital. Esto supone que una generación tan nueva, y con tantas etiquetas, que ya va saliendo de su pubertad y empieza a pensar por sí misma, debe tener la oportunidad de conocer cómo son las normas que rigen el día a día de las sociedades y aprender a interpretarlas en esta, su era digital. Porque por mucho que los entornos virtuales hayan dado paso a una sociedad de consumo de cultura y entretenimiento a través de bienes inmateriales, eso no quiere decir que por el hecho de no poder tocar los contenidos con nuestras propias manos, haya generado una falta de respeto a los creadores y su consiguiente cadena creativa. Al final, como dice el refranero: “el que no conoce su historia, está condenado a repetirla”.

Los nativos tienen en su mano, nunca mejor dicho, la llave hacia el respeto y la revalorización de la creación y la coyuntura para fomentar que en el futuro próximo sigan naciendo artistas y genios que puedan vivir de sus creaciones, de sus innovaciones y de su arte. Y poder ser noticia por haber descubierto algo que redunde en un bien colectivo y no por vulnerar las medidas de seguridad de un videojuego. Esto último resulta contradictorio, pues los videojuegos en sí tienen reglas que los jóvenes respetan para evitar el temido game over. Quizás cuando un adolescente empieza a descubrir la vida, se la quiere comer a bocados y no piensa en la responsabilidad,

ni en las consecuencias de sus actos; eso es el riesgo y la energía de la juventud, y es muy útil para crecer. Porque cuando el deseo supera al miedo, es cuando se triunfa. O ¿no tenemos todos en la mente la imagen del hombre primitivo asustado cuando descubrió el fuego? Pero pudo más su deseo de aprender a usarlo y le trajo mucha prosperidad.

Prosperidad y economía siempre han sido conceptos gemelos. Y los grandes genios han sido iconos de ella: en los antiguos billetes y monedas, compartían protagonismo grandes músicos, escritores, junto con los reyes y reinas. Probablemente, en un futuro no muy lejano podremos ver en ese punto a un nativo digital, o quizá el futuro es que desaparezca la economía y por ende los billetes. Todo es posible, sobre todo cuando el bitcoin está tomando tanta repercusión mediática. Sea como fuere, existe una brecha digital, que separa dos formas de ver el mundo, una que tiene influencias analógicas y otra que tiene mucha curiosidad por conocer sin límites. Ambas han de integrarse de la mejor forma para que los nativos digitales se sientan protagonistas de su gloria y a la vez no se sientan amenazados u observados en exceso por los inmigrantes digitales. Quizá este es uno de los motivos por los que los jóvenes sienten rechazo a compartir las redes con sus progenitores, porque se sienten menos libres a la hora de expresarse.

Versa un aforismo clásico: “El hombre es un pequeño universo”. Cada vez está más claro que el hombre solo quiere crear y evolucionar para conseguir algo que todavía no sabe qué es, pero que sin duda es cercano al concepto de felicidad. Porque debe ser nuestro estado original al que, sea como sea, queremos ir o volver. Pero es en la tierra, en este planeta azul donde nos ha tocado desempeñar dicha tarea y es ella la que manda al fin y al cabo. A ella es a la que nos parecemos. Como anticipaba, somos una réplica del universo y a su vez de nuestro planeta. Como decía Leonardo da Vinci: árboles, ríos, nubes, no dejan de ser metáforas reales de nuestro sistema nervioso, de nuestro flujo sanguíneo, y de nuestra mente infinita. Y ya que cada vez somos más conscientes del cuidado que hay que tener por nuestros polos, por nuestros bosques, por los animales, por nuestros recursos materiales naturales. ¿Por qué no extender ese nivel de conciencia a nuestros recursos inmateriales naturales? Esos recursos intangibles conforman nuestro planeta interior que en ciertos casos y debido al talento natural, puede ser una mina de creación artística y científica que hace que todos los seres humanos conecten con solo escuchar una canción por ejemplo o conectándose a internet. O ¿tenemos que empezar a usar el concepto de “petróleo del alma”, para entender, el valor que tiene practicar los cuidados y la higiene emocional?

La mejor forma sin duda de evolucionar es mejorar el lenguaje que utilizamos para expresarnos. Todavía escuchamos mucho frases como: “mi nieto está todo el día enganchado al teléfono, no será que le veo nunca con un libro en la mano”, y por otro lado sentencias como: “no estoy jugando con el ordenador, estoy haciendo los deberes”. Esas distancias en el lenguaje se verían resueltas en el momento que un abuelo y un nieto hicieran juntos los deberes con un iPad. Así, ambos confiarían mutuamente en sendas recomendaciones acerca de la manera de ocupar el tiempo. Y por ahí está el camino. Pero como las soluciones están por venir, aquí solamente podemos filosofar sobre los hechos que vemos, leemos y observamos en estos ya casi dos décadas de vida digital.

No hace muchos días, un nativo digital menor de edad me consultaba por las redes qué podía hacer ya que YouTube le había eliminado un video que llevaba varios millones de visitas y no lo podía monetizar porque era menor de edad. Mi respuesta fue obvia: -necesitas autorización de tus padres y estás en edad de aprender-. No es una novedad que todos de adolescentes hayamos querido ser ricos y manejar nuestro dinero para poder comprar

nuestra ropa y las cosas que nos gustan sin tener que sacar buenas notas para que nuestros padres nos patrocinen los caprichos. Ahora los más jóvenes se buscan la vida y entre ellos conocen cómo es este nuevo orbe y la posibilidad de conseguir hacerse famosos desde su propia habitación, simplemente con una cámara de video.

Los nativos digitales van a ser conscientes del valor económico procedente de la propiedad intelectual, en el momento que empiecen a ser adultos y tengan que buscarse la vida. Pues, ya que tienden a satisfacer su curiosidad de manera eficaz, descubrirán cuán útil ella es. Las leyes de propiedad intelectual, como regla general, recogen todas las situaciones de la era analógica relacionadas con los derechos patrimoniales del autor y que en la era virtual se dan de forma similar. Es cuestión de saber interpretar cada caso, si no existe un precepto legal que lo regule, y en su defecto, aplicar el sentido común.

Cabe plantear que, uno de cada cien nativos digitales va a ser realmente original en sus creaciones. Pues al gozar de tanta información, la sensibilidad va a ser de nuevo la característica que va a hacer florecer la capacidad de hacer sentir a los demás contemporáneos. Cuando hablamos de sensibilidad, nos referimos a esa manera sutil que tienen algunos creadores de hacer fácil lo difícil, pero que a su vez enriquecen al ser humano y le hacen crecer interiormente. Y es que muy pocas veces los adultos nos paramos a observar qué es lo que nos hace sentir determinada creación, y eso también lo hemos transmitido a esta nueva generación, que apenas al empezar su juventud ya se sienten incómodos con la inocencia de la niñez y se escudan en aparentar ser fríos y fuertes. Ojalá conocieran aquella máxima de Nietzsche para descubrir que “La madurez del hombre es haber vuelto a encontrar la seriedad con la que jugaba de niño”.

Pero lo que realmente nos hace sentir una canción, una película, un libro, un dibujo, un videojuego, es la pasión de tener ante nosotros un mundo infinito de posibilidades que nos producen bienestar y nos conectan automáticamente con nuestros semejantes; incluso hasta con los que no conocemos. De ahí que los conciertos en directo, siempre hayan tenido esa magia, por la vibración natural que produce el ser humano cuando está feliz, que provoca que no funcionen ni siquiera los móviles. Será quizá, porque no hacen falta en situaciones así.

Ciertamente, se pueden ofrecer muchos datos, se pueden emitir muchos pareceres, se puede incluso acertar en alguna de las reflexiones, pero sin duda ser nativo digital es un sello de garantía de una generación nueva, sin duda, que va a ser responsable de su propia sociedad. Ya que en la actualidad, la corrupción, las diferencias políticas y la falta de unidad, son las que rigen nuestro día a día. Sabemos que no podemos dar lecciones a nivel ético, pero si nos vienen bien hacer el ejercicio de ofrecer una experiencia educativa sobre los valores humanos, sobre los derechos humanos, sobre el ser y estar.

Como la propia palabra indica, un nativo, es aquel perteneciente a un lugar determinado. El nativo digital, ha nacido en la era digital y al igual que un nativo inglés, es el mejor dominando su lengua vernácula. Los nativos digitales son los que conocen ese nuevo idioma sin necesidad de pensarlo; porque ellos ya traen de serie el tercer ojo, es decir, su nivel de conciencia es mayor. De ahí que quieran permanecer continuamente en el plano de la abstracción y de la imaginación, pues es mucho más satisfactorio en ocasiones que el plano físico de la ejecución mecánica. Ya lo decía Kant “En las tinieblas la imaginación trabaja más activamente que en plena luz”.

No es cuestión baladí el creer que el lenguaje y la comunicación son la mejor forma de ayudar a estos “tecno-adolescentes” a sacar de su

imaginación esos nuevos conceptos en beneficio de toda una sociedad y que no se queden en sus cabezas como meras ideas que pululan como cualquier otro personaje más del videojuego. Ahora les toca a ellos ser los protagonistas.

Y volvemos a nuestra pregunta principal: ¿Cómo es posible que un nativo digital no sepa lo que es la propiedad intelectual si está conectado gracias a ella? Pues básicamente porque sus papás no le contaron este cuento:

“El Rey de Internet.

Érase una vez un planeta llamado tierra, donde vivían muchos seres vivos, humanos, animales, plantas todos ellos iluminados por el sol, la fuente de vida más importante para poder vivir. La vida en la tierra era muy diferente a como yo la conocía, pues, solamente podía observarla a través de una pantalla. Sí, así es. ¡Uy! pero si no me he presentado. Yo soy El Rey de Internet y procedo de un mundo tecnológico muy lejano, pero muy cercano a la vez. Mi reino se forjó gracias a los inventos de los seres humanos que a base de investigar y expresarse de forma creativa, llegaron a una evolución tan avanzada que sus hijos, los nativos digitales, quisieron conocer la historia de sus ancestros para descubrir cuál fue la clave que había hecho posible conseguir tantos logros. Por eso aparecí yo, porque estos jóvenes me descubrieron con su curiosidad y me pidieron que les contara esta historia a sus padres.

En vuestro mundo me conocéis como dibujo animado, pues tenéis muchos artistas y creadores que han diseñado personajes como yo. Por eso estoy aquí, quiero acercarme a vosotros, porque estoy seguro de que me vais a comprender. Desde hace mucho, mucho tiempo, he vivido en la red de redes y desde que los humanos descubrieron Internet he podido contactar con alguna persona y así poder investigar más y aprender de vosotros. Pero aún me queda tanto por descubrir... Afirmativo, los seres humanos sois muy inteligentes, y con vuestra ayuda espero poder conocer todas las cosas que os gustan y entretienen en el día a día terrestre.

Desde la pantalla de mi microchip, he visto que os encantan los libros, la música, el cine, el teatro, los programas de ordenador, la pintura, los cómics, los videojuegos... Yo, rodeado de ceros y unos, no sabía qué era todo eso, hasta que puse mi navegador en busca de información. Así he aprendido que todas esas cosas que las “obras” y han sido creadas por unas personas llamadas “autores” que dedican su tiempo a trabajar creando, al igual que hacen otras personas en sus trabajos, para sacar a sus familias adelante.

Cuando pulsé la palabra “ser humano” en mi buscador personal, me aparecieron muchísimos enlaces con explicaciones. Por eso decidí ir a la más antigua; donde hablaban de unos hombres que eran como animales que se agrupaban en familias y aunque hacían unos sonidos muy extraños, porque no sabían hablar. Esos seres tenían algo que los diferenciaba de los demás animales: era la inteligencia y la capacidad de aprendizaje para cambiar el medio que les rodeaba. Y es cierto, he visto algunas fotos de pinturas rupestres en las cavernas de aquellos primeros humanos en las que dibujaban las cosas que veían, como los hombres cazando, y algunas otras que se imaginaban como los dioses. A esta manera de contar las cosas se le conoce como “medio de expresión”.

Por lo que he entendido el ser humano desde sus orígenes tuvo la necesidad de expresar sus sentimientos y sus conocimientos para poder mejorar su vida en el planeta tierra y así surgió el lenguaje.

Y yo me pregunto: ¿cómo sabéis tantas cosas de la antigüedad del mundo? Según mis investigaciones, ha habido muchos autores y científicos que se han dedicado a estudiar y a recopilar todas las informaciones de cómo erais antes los humanos. Incluso he visto cómo en la antigüedad las personas escribían en piedras hasta que descubrieron las hojas de las plantas que eran menos pesadas; ¿os imagináis un libro de 50 piedras?, ¡qué pesadez!, nunca mejor dicho. Pero como tenían que escribir todo a mano, muchos escritos se han perdido. Si no llega a ser por un señor de Alemania que se llamaba Guttemberg, no se podrían haber fabricado los primeros libros, ya que fue el responsable de inventar una máquina muy moderna que era capaz de imprimir las letras en el papel. Este invento se llama “impresión” y según mi navegador, este herrero alemán, revolucionó la escritura y algunos dibujos. Fue un gran momento en la historia, pues con este aparato revolucionario era posible fabricar muchos libros sin necesidad de hacerlos a mano, sino a máquina, y así pudieron hacerse copias de una manera más rápida. La imprenta usaba unos moldes, es decir, una especie de tablillas, donde se podían poner todas las letras del alfabeto y otro tipo de formas y diseños y así luego con la tinta podían imprimirlas en un papel, uno tras otro, de manera manual. Bastante más lento y diferente de como lo hace una de vuestras impresoras láser, y ¡qué decir de las que imprimen 3D!

Para los autores que escribían, este invento fue muy importante pues era una oportunidad de dar a conocer todos sus trabajos creativos: libros, partituras musicales, pinturas, grabados, etc. De ahí que un grupo de empresarios, que se hacían llamar “los editores” compraron esas máquinas y con los trabajos de los artistas pudieron hacer más ventas y hacer crecer su negocio. Mientras los editores se enriquecían cada vez más, los autores perdían sus obras originales y no tenían ningún derecho a reclamar. Pobrecitos, qué injusticia, ¿no? Tanto trabajo para que se lo quede otro.

El país donde vivís vosotros es España, donde he encontrado muchos datos históricos. En el siglo XVIII, los autores seguían perdiendo todas las obras que creaban pero, gracias al rey Carlos III, esta situación cambió y los escritores profesionales empezaron a ser más respetados y pudieron tener el control sobre sus trabajos. Este Rey de España es conocido como “El Ilustrado” pues se ocupó de la cultura española y la protegió como el bien más preciado. ¡Qué suerte que aparecen personas así de vez en cuando! Pero esto solo es el principio, poco a poco, en el siglo XIX durante el reinado de Alfonso XII, los autores comenzaron a ser más y más respetados y les dieron el derecho de proteger su trabajo. Parece ser que cuando te dan un derecho, es que existe una ley que te protege. Era en el año 1879 cuando las Cortes Españolas, las que gobernaban la nación en esa época, aprobaban la primera Ley de Propiedad Intelectual. Esta Ley se encargaba de enumerar todos los derechos de los autores en todos los aspectos relacionados con la creación de obras y su protección como propiedades del autor.

Me ha encantado conocer esta hazaña de los reyes de España. Ahora entiendo por qué desde el siglo XIX hasta el siglo XXI ha mejorado tanto la vida de los autores. El reconocimiento de sus derechos y el respeto a su trabajo, ha ido animando a que sigáis creando alimentando vuestra mente y también, por qué no decirlo, llenándoos el corazón y el alma de emociones y sensaciones.

Yo he podido llegar a conocer a todos vosotros porque vivís en una nación importante y moderna que se adapta a los cambios tecnológicos y que os ha traído la llegada de los nuevos adelantos de la ciencia. Y como hemos visto, con las leyes se pueden solucionar las necesidades de la sociedad. Voy a buscar más información porque me gustaría conocer con vosotros cómo son las profesiones artísticas y seguro que descubriremos algunos detalles que nos van a dar la clave para entender esta forma de trabajo. ¿Me ayudáis?

Los seres humanos tienen una forma de vida que me gusta mucho. Ya sabéis que yo no conozco a mis padres, pero vosotros tenéis unos que trabajan para pagar los gastos de la casa, los estudios, la ropa, la comida... Tenéis unos hermanos que estudian, que juegan, pero que tarde o temprano tendrán que buscar un trabajo. Hombres y mujeres son unos trabajadores natos y desde que son pequeños tienen ilusión por conseguir aquello que más desean. Algunos quieren ser médicos, directores de empresas, otros autores, otros futbolistas, pero todos tienen en común que quieren ser felices con su trabajo y sacar su vida adelante como les enseñaron sus padres. Los que eligen una profesión creativa y quieren pintar, cantar, escribir, bailar, actuar, tocar un instrumento, programar software, dirigir películas, etc. Como otros trabajadores, tienen unas normas que regulan su trabajo para que, todo lo que saben, puedan llegar a compartirlo con todo el mundo. Para ello se preparan durante mucho tiempo, estudiando, investigando y trabajando para dar a luz ese esfuerzo. Así es como se convierten en profesionales y por eso confiamos en ellos, igual que confiamos en un médico o en un banquero. De este modo, van consiguiendo una manera de ganarse la vida. Por eso respetando el trabajo de los demás podemos seguir disfrutándolo.

Todos habréis escuchado alguna vez que “El autor de Don Quijote de la Mancha es Cervantes”. Bien, el autor de un libro, una canción, una película o un cuadro, es aquel que la crea desde la nada. Imaginaos frente a un papel en blanco, donde no existe nada. El autor, ante ese espacio en blanco, tras muchas horas de trabajo, es capaz de llenarlo de palabras para escribir un libro, de notas musicales para componer una canción, de colores para crear una pintura, de códigos para crear un programa de ordenador. Por eso, todas las obras tienen un autor que es la persona que la ha creado desde la nada y la bautiza con un nombre y luego estampa su firma como padre de la misma. En ocasiones podremos descubrir que una obra no tiene un padre, en esos casos el autor es anónimo, nadie lo conoce, para que lo comprobéis os cuento que hay un libro que se llama “El Lazarillo de Tormes” y su autor es anónimo o desconocido. Existe también otra forma de crear obras sin poner tu nombre auténtico, así solo quien tú quieras puede saber quién es. Es como si el autor se disfrazara con otro nombre. En ese caso diríamos que el autor ha firmado su trabajo con seudónimo.

No creáis que los autores siempre trabajan solos, a veces entre ellos se juntan para crear algo y con la colaboración de todos hacen obras más completas. En una película, hay muchos autores trabajando, uno escribe el guión, otro hace la música, otro dirige la película, todos son jefes y gracias a la suma de todos esos trabajos profesionales podéis disfrutar de una obra muy completa.

En el mundo creativo son muy importantes las empresas, que son las que contratan el trabajo de los autores, a veces estas empresas tienen trabajando a muchos autores. En los periódicos, por ejemplo escriben muchas personas y desarrollan un trabajo colectivo bajo las órdenes de un jefe. Por lo que podemos comprobar, ser autor es algo bien interesante, crean las obras, pueden firmarlas con su nombre o con seudónimos y además de trabajar juntos, pueden tener contratos con empresas, como en el resto de trabajos.

Es curioso, en mi mundo, como no hay nadie más, al menos que yo sepa, me dedico todo el tiempo a investigar y aprender de las culturas más avanzadas, y los seres humanos, veo que tienen todo muy organizado. Está claro que les gusta aprender y aumentar su cultura y eso se consigue a base de esfuerzo y trabajo. El trabajo que hace que crezca la cultura es el que realizan los autores con sus obras. ¿Sabíais que existen muchos tipos de obras? Seguro que habréis visto muchas como libros, canciones, obras de teatro, películas, pinturas, fotografías, programas de ordenador... Estamos rodeados de obras y tenemos muchos estilos diferentes para elegir.

Acabo de recibir una noticia en mi receptor de información que dice que para ser autor hay que ser un trabajador profesional y para crear una verdadera obra hay que ser original, ya que este requisito es lo que hace que podamos distinguir, a la hora de elegir, un estilo u otro. Claro, por eso cuando algo no se parece a otra cosa se dice: ¡qué original! Yo creo que soy original en mi mundo, porque El Rey de Internet solo hay uno...

Volviendo a vuestra historia sobre el trabajo de los autores, cuando la obra original ya está terminada se le pone un nombre, es lo que conocemos como el título. Voy a titular este cuento “El Rey de Internet y los nativos digitales”, así recordaré siempre el primer contacto que he tenido con mis primeros amigos en la tierra.

En vuestra sociedad, cuando os gusta mucho alguna cosa decís que se ha hecho “famoso”, ¿verdad? Ah, claro, ahora entiendo que a veces haya obras tan famosas que se convierten en libros, películas o videojuegos. Mirad, una nueva noticia que he recibido en mi chip: “Cuando se hizo el cómic de Batman, ese autor quizá no podría imaginarse que más adelante algunas empresas le pedirían permiso para rodar la película y seguro que ni siquiera imaginó que los jóvenes podrían jugar con este personaje gracias a un videojuego”. O sea, que de una obra original, pueden hacerse otras versiones. Me encanta, ¡cuánto saben las personas de la tierra!

Me acabo de enterar de qué son los quioscos de prensa, es donde se venden, periódicos, revistas, cuentos, cómics, pero también he visto que se pueden comprar películas y música para coleccionarlas, estas obras se venden cada semana hasta que tienes la colección completa, que interesante, como si fueran cromos. Estas colecciones de obras también se pueden encontrar en ordenadores que tienen unos programas informáticos muy potentes que permiten almacenar toda esa información en una base de datos. Las bases de datos son obras, porque nos facilitan la búsqueda de información que necesitamos, y lleva mucho trabajo catalogar todo ese material, os lo digo yo. Una base de datos es muy parecida a lo que yo uso en mi reino para poder encontrar todas las informaciones que ahora os estoy contando. Pero os puedo asegurar que me encantaría poder ir algún día a un quiosco de prensa para comprar un coleccionable y luego darme un paseo por un parque, ver el sol, respirar y sentir las emociones humanas. Y más ahora que ya sé que existen personas que trabajan creando, que ese trabajo se le llama obra y que esa obra la podemos disfrutar de muchas formas. Un verdadero trabajo en equipo.

Estoy seguro de que esto sí que lo sabéis. Las normas más importantes para la vida humana en la tierra están recopiladas en la Declaración Universal de los Derechos Humanos. Y en el artículo 27 se hace mención de los autores y a las obras creadas por ellos:

1. Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el proceso científico y en los beneficios que de él resulten.
2. Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora.

Dicho esto me doy cuenta de cuán importante es que las personas se respeten, ¿verdad? Ahora me estaba acordando de como la inteligencia del ser humano le hace posible organizar la sociedad, y para ello se crean unas leyes donde aparecen los derechos. Para que la vida de las personas sea segura existen muchos tipos de derechos, desde los derechos humanos que protegen la vida misma, los derechos constitucionales que os hacen participar en la vida de vuestro país y ahora los derechos de autor que

hacen posible que la cultura de las personas vaya creciendo. Se podría decir que se puede vivir más tranquilo ya que estas normas ofrecen un orden en la vida, en la sociedad y en el trabajo.

Entonces, los derechos de propiedad intelectual o derechos de autor son unas reglas que os protegen frente a los problemas que pueden darse en la creación de obras y también nos conceden unos privilegios por haber creado una obra original y otros derechos sirven para ganar dinero con esas obras. Esos privilegios consisten en autorizar o prohibir que se use una obra. Evidentemente, el dueño de la obra es el que decide qué se hace con su obra porque él es el que la ha inventado.

Por otro lado, los derechos que dan un reconocimiento por el trabajo y protegen a los creadores se denominan derechos morales y defienden valores como el respeto al autor y a su obra. Por otro lado, los derechos que nos facilitan la posibilidad de ganar dinero se llaman derechos patrimoniales y como su nombre indica sirven para generar riqueza y aumentar el patrimonio del autor. Así que existen dos tipos de derechos muy importantes, los que protegen el respeto y los que sirven para ganar dinero. Los dos tipos de derechos están presentes constantemente y adquieren nombres especiales para que se puedan identificar y son precisamente estas denominaciones las que van a ser la referencia a la hora de recaudar las regalías que corresponden a los autores.

Así, cuando una obra sale en televisión se conoce como derecho de “comunicación pública”, cuando se ofrece en internet estamos ante el derecho de «puesta a disposición», cuando se vende en una tienda es un derecho de “distribución”, cuando se graba un CD estamos ejerciendo el derecho de “reproducción” y cuando se hace la película de un cómic estamos usando el derecho de “transformación”.

Si estos derechos os protegen, os dan prestigio y os ayudan a ganar dinero, tendréis que saber cuánto tiempo tenéis para disfrutarlos. La Ley de Propiedad Intelectual en España señala que los autores pueden disfrutar de sus derechos durante toda su vida y también setenta años después de su muerte. O sea, es como tener un trabajo fijo que te da dinero y también es como una pensión económica que se deja a los familiares tras la muerte.

Pero a veces existen límites a la ley y en determinadas situaciones importantes para la cultura, los preceptos hacen posible que todos los ciudadanos puedan disfrutar de la obra de un autor. Por ejemplo, cuando escucháis música con el profesor en la escuela, en vuestra casa para uso privado, cuando hacéis una foto a las obras de arte en las calles... En fin, en estos casos no tenemos que pagar. Lo mismo ocurre con las obras de un autor cuando se acaban los derechos van a parar a un lugar denominado dominio público, ese lugar es de todos los ciudadanos y tenemos el derecho a usar esa obra porque ha pasado el tiempo necesario para que sea compartida. Ambos tipos de derechos están presentes constantemente y adquieren nombres especiales para que se puedan identificar.

Existen diferentes negocios que los autores pueden hacer con sus obras y dependiendo de la profesión que desempeñen. Para ello como en todo negocio hacen falta las dos partes, el trabajador y el empresario.

La fórmula de negocio es la siguiente: el empresario encarga al autor una obra y este le paga por ello. Para que todo quede claro en esta relación profesional se redacta un contrato para que las dos partes conozcan sus derechos y también sus obligaciones. De esta manera, se puede señalar por escrito los aspectos más importantes como: qué obra se encarga, cuánto se cobra, cuando tiene que entregarse y cuando termina el contrato. Algunos autores trabajan en exclusiva solo con una empresa, sin

embargo, otros trabajan con muchas empresas diferentes. En cualquier caso el procedimiento de entrega del trabajo por parte del autor al empresario implica una cesión de derechos y el dinero que se cobra por ello se denomina remuneración.

Algunos contratos importantes son: los que tienen los escritores con las editoriales de libros, los contratos de los músicos con las editoriales musicales y también los contratos de los autores con los productores de teatro y conciertos. Por eso cuando vamos a comprar un libro, una partitura musical o vamos a un concierto, pagamos, y así, el autor y el empresario ganan su sueldo. Como el panadero gana su sueldo cuando compramos pan y magdalenas.

Como hemos apuntado anteriormente algunos autores necesitan unir su talento para hacer un trabajo en equipo. Las películas son el ejemplo más importante pues están compuestas por: el guion, la música y la grabación de las imágenes. Este tipo de trabajadores son muy conocidos y se les llama: guionista, compositor y director, respectivamente. Los tres autores firman su trabajo con su nombre. Otro trabajo en equipo que está muy de moda en estos tiempos modernos en que vivimos es la creación de programas de ordenador. Pero antes de nada vamos a descubrir por qué un programa de ordenador es una obra literaria. Los informáticos son profesionales que han estudiado un idioma especial para comunicarse con los ordenadores, escriben unos códigos muy extraños que consisten en palabras y números que el ordenador entiende. Este idioma es conocido como lenguaje binario. Hay empresas muy importantes que se dedican a fabricar programas de ordenador y contratan a muchos autores informáticos que conocen el lenguaje binario y hacen posible que luego podamos escribir con el ordenador, ver películas, escuchar música o jugar a un videojuego.

Además de los autores, en el mundo del espectáculo trabajan otras personas que quizá son más conocidos pues son los que nos enseñan finalmente la obra. Es el caso de los artistas, productores, radio y televisión. Dentro del grupo de los artistas, trabajan actores, cantantes, músicos, directores de orquesta. Estamos muy acostumbrados a escucharlos en la radio o a verlos en televisión o en la red. Estos profesionales también tienen unas reglas que organizan su trabajo y permite que puedan disfrutar de un trabajo digno, es decir, como hemos aprendido antes, tienen unos derechos de propiedad intelectual. Los artistas junto con los autores son los únicos trabajadores del espectáculo que tienen derechos morales. Los productores son las personas encargadas de poner el dinero para pagar el trabajo de autores y artistas. En el caso de los productores musicales o compañías discográficas, su labor consiste en hacer grabaciones musicales y dan mucho trabajo a autores, a cantantes y también a los músicos que tocan instrumentos. Pues además de grabar discos luego podrán hacer sus giras de conciertos por España y por el mundo. Los productores musicales también tienen sus normas y sus derechos y también tienen una duración de cincuenta años antes de que pasen al dominio público. Si hablamos de productores cinematográficos, nos vamos a encontrar con una situación muy parecida. Estos hacen posible que los actores, guionistas, músicos y directores hagan las películas. Ellos se encargan de pagar todo el trabajo y por ello tienen derecho a unos beneficios. Los derechos de los productores de cine también son cincuenta años desde que se estrena la película.

Pero ¿qué sería de toda esta cadena de trabajo si no existiera la radio, la televisión e internet? Todas son parte fundamental para la comunicación de todas las obras que se hacen en España. Internet, es la nueva catapulta donde un artista puede darse a conocer al público. De ahí que radio y televisión viéndose amenazadas por la gran afluencia de contenido en la red, hayan actualizado su manera de informar. Y además de emitir las tradicionales películas, conciertos dibujos animados, en definitiva, las obras que los

autores, artistas y productores han estado preparando durante su periodo de trabajo, han sumado las webs, las aplicaciones y la televisión a la carta.

No sé si sabréis que la radio y la televisión utilizan una señal que por medio de unas ondas hace posible que llegue a todos vuestros televisores. También hay sistemas como los satélites y la reciente televisión digital. Ellos son los dueños de estas empresas y deciden qué programas van a poner. Hay muchos canales de radio y televisión y podemos ver muchísimos trabajos artísticos. Los derechos de la radio y la televisión existen para proteger esa señal que emite las ondas y duran cincuenta años también. En internet, sin embargo, todo el mundo puede subir sus propias obras y crear sus propios canales, pero solo las que generan ingresos publicitarios son las que recaudan derechos de autor.

Antes de que se me olvide, ya que os gusta subir tantos instantes de vuestra vida a la nube. Os voy a contar ahora algo que os puede interesar, la Ley de Propiedad Intelectual también protege durante 25 años las fotografías aunque no sean profesionales. Así nadie podrá usar vuestras fotos privadas sin vuestro permiso.

Siempre que hablamos de derechos nos imaginamos unas oficinas muy grandes donde se encargan de controlarlo todo. En España tenemos varios organismos encargados de gestionar las obras de los autores, artistas y productores. En primer lugar, vamos a hablar del Registro General de la Propiedad Intelectual. Es una oficina donde los autores llevan sus obras terminadas y firmadas con su nombre. Este archivo sirve para almacenar los trabajos allí depositados por si alguien intenta copiarlos. Aunque no es obligatorio registrar los trabajos sí que es recomendable, así vais engordando el archivo cultural de vuestro país. Pero existen también unos símbolos que habréis visto infinidad de veces y avisan de que la obra pertenece a un autor y se escriben así: © y (p). Estos distintivos proceden del extranjero. La © se pone junto al nombre del autor, la ciudad y el año en que se ha hecho el trabajo y la podemos encontrar en los libros, en los programas de televisión, en los videojuegos. La (p) sin embargo se usa solamente en los discos e indica quién es el productor musical.

Y llegando a al final de esta historia, descubrimos que existen unos organismos encargados de recaudar el dinero que se va generando por la explotación de los derechos, las llamadas entidades de gestión: una especie de banco para los autores. Su funcionamiento se activa en el momento que una obra es estrenada al público. Para ello, es necesario hacerse socio y registrar las obras en dichas oficinas con el fin de que cada vez que se venda un libro, suene una canción, se estrene una obra de teatro, una película o exposición de pintura; los autores reciban la parte correspondiente a sus derechos de autor. En España disponéis de varias entidades de gestión según el sector y actúan como representantes de autores, artistas y productores para la recaudación y la divulgación de la propiedad intelectual. Las oficinas principales de estas entidades están en Madrid, pero existen delegaciones en otras provincias españolas. SGAE es la más antigua entidad de gestión de autores y editores. AIE, de los cantantes y músicos. AISGE vela por los derechos de los actores, mientras EGEDA lo hace lo propio por los productores de cine. AGEDI agrupa a los productores musicales. CEDRO, en cambio, recauda los derechos de escritores de libros. VEGAP los de los pintores, escultores y dibujantes. Y para finalizar, DAMA la entidad de los autores de obras cinematográficas.

Con todas estas oficinas funcionando se recauda el dinero de todos los socios y luego se reparte entre ellos según las obras que tengan registradas y las veces que se han utilizado en televisión, radio, internet, en concierto, etc. Como representantes de los autores, artistas y productores, las entidades de gestión vigilan que todos vuestros derechos estén al

máximo rendimiento y en caso de que haya algún problema han de acudir en vuestra ayuda.

A veces, como en todos los trabajos, puede ocurrir que alguien no quiera pagar por usar el trabajo de los artistas o bien que quiera disfrutar gratis de las obras fuera de los lugares permitidos. A ninguno de vosotros o vosotros se os ocurriría entrar en el cine sin pagar, pero sí que mucha gente se baja películas gratis. En estos casos, tanto los autores como las entidades de gestión pueden denunciar estos abusos o delitos contra la propiedad intelectual a los tribunales de justicia para que se tomen medidas y den una solución. Ya lo decía el gran humanista español Luis Vives cuando a propósito de la juventud pregonaba:

«Han de saber los jóvenes que habiendo tantos y tan variados males, los cuales infestan todos los lugares, se necesita más discreción y juicio para evitar el mal que para obtener el bien”.

Todos queremos evitar problemas y que reine la armonía para poder disfrutar de las obras artísticas y más en estos tiempos de ADSL donde todo va tan rápido. Pero sería recomendable saber usar la tecnológica respetando a los autores, artistas y productores. La piratería no es más que otra forma más de consumo ilícito de obras protegidas por derechos de autor y aunque he descubierto que se crearon unos sistemas para mejorar la seguridad de las obras y evitar que se pudieran copiar; se siguen copiando, sobre todo mediante descargas ilegales por internet que están invadiendo mi reino de virus, y residuos malignos que no hacen más que ralentizar el mensaje que tengo previsto ofrecer a vuestro mundo. Por eso os necesito. A todos y todas, padres e hijos, madres e hijas, abuelos y abuelas. Entre todos lo vamos a conseguir.

Tú, que has nacido sabiendo usar un iPad, YouTube y la videoconferencia, entenderás el mundo digital mucho mejor que tus padres y abuelos. Pero ellos poseen la experiencia de la “vida” que tiene un valor tan importante como la tecnología. Por eso estoy seguro de que si has llegado hasta esta parte de la historia es porque quieres conocer la verdadera esencia de Internet, mi reino.

Únicamente a ti desvelaré el secreto: en el reino de internet hay un camino a la sabiduría, si lo encuentras te conducirá al puente que acercó mi castillo a tus ojos. Y ahora que nos conocemos nunca olvides que El Rey de Internet es tu amigo y siempre te contará historias de tu mundo y del mío para que nunca olvidemos quienes fuimos, quienes somos y en qué nos queremos convertir.

Y colorín, colorado... pregúntale a tus papás si de algo se han enterado”.